3.5+5インチ
ディスクつき

パソコンゲームソフト
北海道連鎖殺人
オホーツクに消ゆ98

PC-9801版

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

3.5+5インチ
ディスクつき

編集/
ログイン編集部

パソコンゲームソフト
北海道連鎖殺人 PC-9801版

オホーツクに消ゆ98

原作 堀井雄二

アスキー出版局

LOGIN DISK&BOOKシリーズ

パソコンゲームソフト
北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ98

PC-9801版

9784756106452

1913055039804

ISBN4-7561-0645-5

C3055 P3980E

■本書に添付したソフトウェアを利用するには次の機材が必要です

●パソコン
日本電気製PC-9801シリーズ
PC-98DO/DO+
（PC-9801初期型/E/F/M/U、PC-98XA/LT/HAを除く）
エプソン製PC-286/386シリーズ
※PC-98XL/XL²/RL/PC-H98は、ノーマルグラフィックモードでのみ利用可能。
※PC-9801VM初期型では、アナログ16色ボードが必要です。
※８階調液晶ディスプレーを持つノートタイプのパソコンでは、画面モードをリバースにして遊んでください。

●640Kバイト以上のメインメモリー
PC-9801VM/UV2は、標準のメインメモリーが384Kバイトのため、メモリーの増設が必要です。

●FM音源
日本電気純正のFM音源を搭載しているパソコンでは、BGMを楽しむことができます。

●PC-9801シリーズ用バスマウス
バスマウスがなくても、ソフトウェアは利用可能ですが、バスマウスがあると、より快適に遊べます。

●摩周湖で会った2人。もつれた糸は、彼女らも事件の渦中に。

●東京晴海埠頭で上がった男の死体。ここからドラマが始まる。

定価3,980円（本体3,864円）

LOGIN DISK & BOOK
3.5+5インチ
ディスクつき
パソコンゲームソフト
北海道連鎖殺人
オホーツクに消ゆ98
PC-9801版
ASCII

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

3.5+5インチ
ディスクつき

編集/
ログイン編集部

パソコンゲームソフト
北海道連鎖殺人 PC-9801版

オホーツクに消ゆ98

原作 堀井雄二

アスキー出版局

LOGIN DISK&BOOKシリーズ

パソコンゲームソフト

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ98

PC-9801版

CONTENTS

アスキー出版局

事件解決のカギは北の海

東京湾、晴海埠頭にあがった男の死体。すべてはこの事件が発端だったのである。

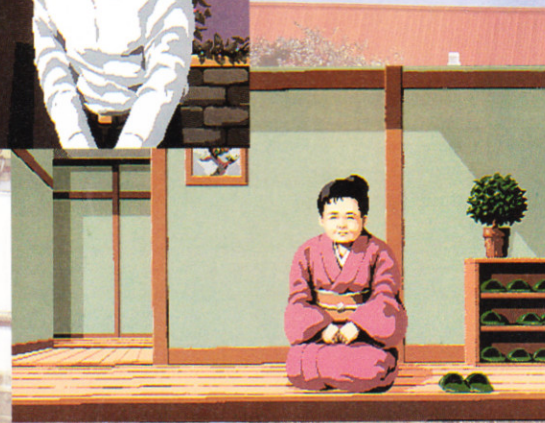
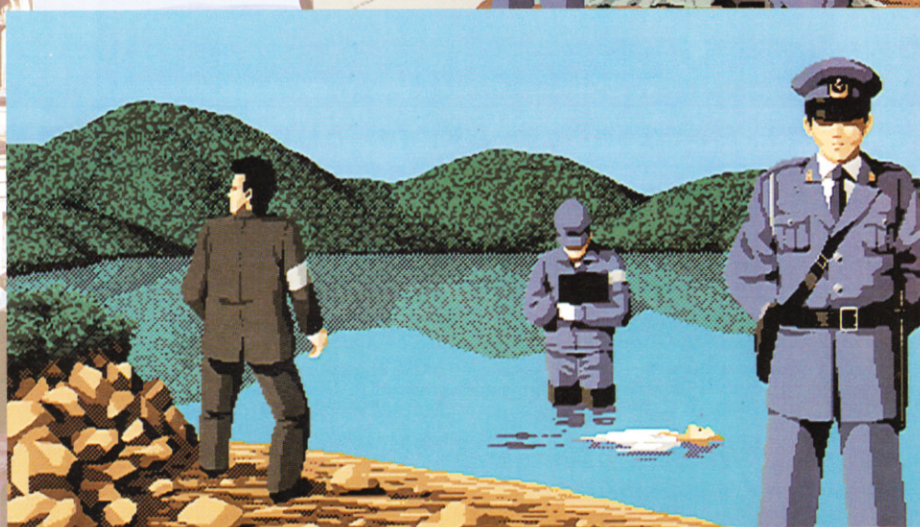
単純な殺人事件。ヤクザの抗争か、酔っ払いのケンカ。誰もがそう思ったであろう。

しかし現実は、我々の予想を大きくくつがえす、最悪の事態になるなんて……。

オホーツクで、これほど悲惨な連鎖殺人が起ころうとは、誰に想像できたであろうか。

に眠る…
まるで巧妙に組み合わされた歯車のように、次々と繰り返される殺戮。
この見えない歯車の回転を止めるスイッチは、オホーツク海に眠っているという……。

すべては晴海から始まった。

事件の真相を追って
高田馬場へ…

被害者の遺族は
北海道にいた!!
増田
しかし、殺人事件は
北海道でも次々と…
東京、そして北海道で起こった連鎖殺人!!
いったい犯人は？　犯行目的は……!?

INTERVIEW

原作者・堀井雄二に聞く
『オホーツクに消ゆ』制作秘話

堀井雄二といえば現在、日本で最も有名なゲームデザイナーとして、ゲーム業界に君臨している。彼の一挙手一投足を、業界関係者はもちろん、全国のゲームプレーヤが注目している。そこで、ビッシリ詰まったスケジュールの合間を拝借して、この『オホーツクに消ゆ』について語ってもらった。

堀井雄二と言って、まず最初に思い浮かぶのは、やはりエニックスから発売されているロールプレイングゲーム、『ドラゴンクエスト』シリーズだろう。そして、彼が最初に作ったゲームは、その有名なシリーズだと思い込んでいる人は少なくないと思う。しかし彼はそれ以前に、いくつかのアドベンチャーゲームを作っている。そのひとつが、『オホーツクに消ゆ』である。

この作品は同じく彼の作である『ポートピア連続殺人事件』とともに、日本のアドベンチャーゲームの基盤を築き、そのストーリー展開と巧みな演出で好評を博し、現在でも根強いファンに支持されている名作なのである。

元のパソコン版『オホーツクに消ゆ』は、その後ファミコンにリニューアルされて発売された。そのファミコン版を再度パソコンに移植したものが、『オホーツクに消ゆ98』である。このゲームの原作が作られたのが、1983年。もうかれこれ10年になろうとしている。そんな昔のことを堀井氏に思い出してもらうことにしよう。

堀井雄二インタビュー

⬅堀井氏が北海道取材を敢行したのが1983年。もう9年も前に作られたゲームなのに、今プレーしても古くさい印象は受けない。

——まず、このゲームの舞台を北海道にした理由から聞かせていただきたいのですが。

「最初は北海道か九州のどちらかにしたかったんです。東京の殺人事件が引き金になって、続々と連鎖殺人が起こるようにしようと思ったんですけど、その舞台が東京から離れていたほうが、意外性が強いんじゃないかと思いまして。それで、結局北海道にしようと。なぜかというと、網走に行きたかったんですよ。網走には刑務所がありますよね？　シナリオを書いているときに、〝もし事件のカギを握っている人物が刑務所にいたら……〟というアイデアが出てきましてね。これはいい！　ということで、北海道で起こる連鎖殺人のシナリオを作ったんです」

——堀井さんは、一度北海道に取材に行かれましたよね。1983年の9月頃だったと思うんですけど（同年12月号の雑誌ログインで取材レポートを掲載した)。行った感想はどうでしたか？

「実は北海道に取材に行く前に、シナリオはほとんどできあがっていたんですよ。あとは細かい部分を詰めたり、具体的な土地の雰囲気なんかをつかみたいなって思っていたんです。そのとき、ログインの方に〝取材に行きませんか？〟って誘われまして。当時ゲームって、ひとりですべて作るのが当たり前だったんです。それで、ゲームを作るために取材するっていうことも、ほとんどなくて。だからその誘いがあったときは〝行きましょう!!〟って、ふたつ返事（笑)。それで北海道に行ったんです。網走を中心に回ったんですけど、連鎖殺人は北海道の東側、いわゆる道東で起こるようにしようと。あのあたりは神秘的な湖をはじめ、魅力的な場所が多いので、うってつけだなって思いましたよ」

——このゲームを語るとき、必ず話題になるのが〝ニポポ人形〟ですよね。これはどのようないきさつでフィーチャーされたんですか？

「刑務所の中って、どういうようになっているのか、全然わからないじゃないですか。それこそ、入った人しか知らない場所ですよね。でも、おいそれと簡単に入れないし。それじゃあ、刑務所の中と外を結ぶ物は？　と考えまして。網走刑務所の売店には、囚人が彫った人形が売っているんですよ。その人形が中と外を結ぶ唯一のアイテムだったら……。そう考えたんです」

➡テレビのサスペンスドラマのような展開！　息をもつかせぬシナリオを堪能してね。感動が蘇るのだ!!

——ありがちな質問で恐縮ですが、このゲームを作られたときに、苦労した点がありましたら、聞かせていただきたいのですが。

「うーん、やっぱり、つじつまを合わせるのが大変でしたね。登場人物の相関関係や事件の因果関係など、ヘンなところがないように、慎重に作業した記憶があります。紙に書いたものをコンピューター上で、しかもプレーヤーの行動によって状況が変化するわけですから、たとえば場所を移動するときとか、無理な展開にならずに、しかもつじつまが合うようにするのが、大変でしたね。ゲーム全体をどうまとめるか、といったところですか」

——ところでこのゲームのシナリオは、９年も前に作られたものですよね。グラフィックを新しくし、中身はファミコン版の移植ですが、おもとのシナリオは９年前のままですよね。堀井さんの初期の作品がまたこうして発売されることについて、どう感じられますか？

「ちょっと恥ずかしいですよ(笑)。やはり、〝もっとココはこうしておくべきだった〃、という部分もちょっとはありますね。まあ、ファミコン版に移植したときに、だいぶ手直しを入れたんで、まだマシだなとは思うんですけど。本当はさらに手直ししたかったんですけど、忙しくて直している時間がなかったんです」

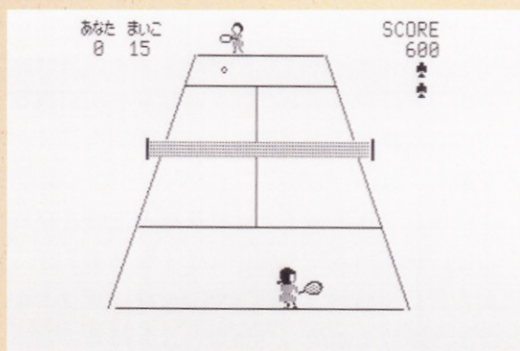
——それで、この『オホーツクに消ゆ98』を実際にプレーしてみた感想はいかがでしたか？

「グラフィックがとてもきれいですね。内容的には、忙しくてきちんと遊んでいないんでハッキリとは言えないんですけど。とにかく絵がきれいで驚きましたね。イメージにかなり近かったし。ゲームの雰囲気にピッタリですねー」

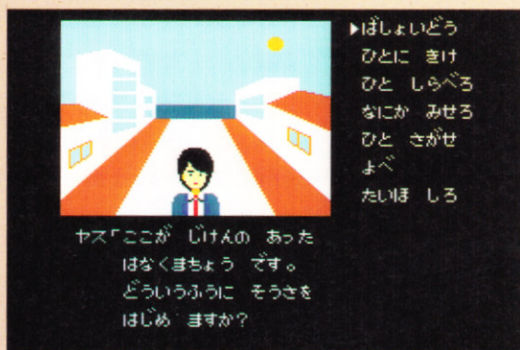
——ありがとうございます。さて、最近の堀井さんはロールプレイングゲームの仕事がメインになっていますよね？　その前はアドベンチャーゲームを主に作られてましたけど、作る上で、このふたつのジャンルのゲームの差みたいなものって、どういった点だと思われますか？

「最近は差がほとんどなくなってきましたね。で、実は以前は、〝自分の話を表現できるゲームは、アドベンチャーゲームだけだ〃と思っていたんです。それで、ずーっとアドベンチャーゲームを作っていたんですが、だんだんロールプ

レイングのことがわかってきて、〝そうか、ロールプレイングでもできるんだ〟ってことに気がついたんですですよ。あとは、真上から見たタイプのロールプレイングのマップのほうが、世界が伝わるというか、状況を把握しやすいですし。ですから紙芝居のように１枚絵で見せるよりは、もっと詳しく状況を伝えられますしね」
――それでは最後の質問なんですけど、きっと、このゲームを初めてプレーする人も多いと思うんですね。ノートパソコンを買って、ほとんど仕事で使っているような大人の方に興味を持って買っていただいたりとか。それで、これまたありきたりなんですが、このゲームをプレーする人へ、堀井さんのほうからメッセージを送っていただきたいんですけど。
「きっと、初めてアドベンチャーゲームをプレーする人が少なくないんじゃないでしょうか。僕は、アドベンチャーゲームはゲーム初心者に向いているジャンルだと思うんですよ。ロールプレイングやシミュレーションはルールが複雑だったり、経験値を増やしたりと面倒な部分がありますよね。その点アドベンチャーゲームは、こうコマンドがあって、それを選んでいくだけなので、比較的入りやすいんじゃないですか。だからＰＣ-9801を持っていても、ワープロとかビジネス用にしか使っていない大人の方でも、楽しく、スンナリ遊べると思います。しかも、このゲームのシナリオは、テレビのサスペンスドラマのノリですから、ゲームユーザーの中心を占める小中学生よりは、もっと年齢層の高い、これまであまりゲームをしたことのなかった方に、ぜひプレーしてほしいですね」

堀井雄二 作品集

ラブマッチテニス

1983年発売

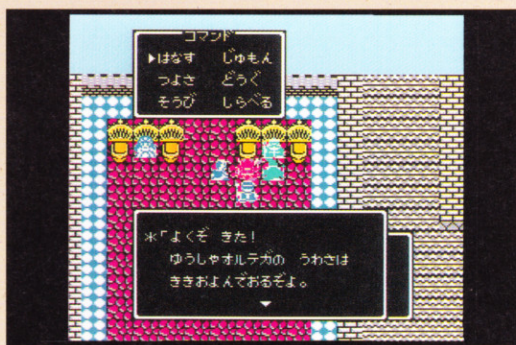
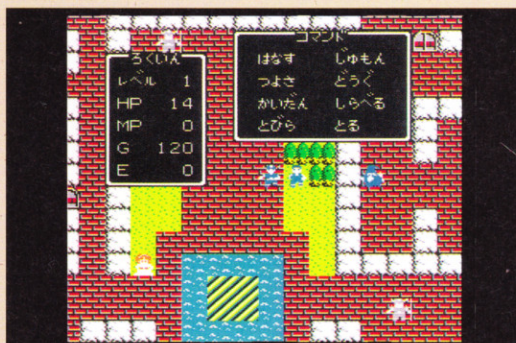
堀井雄二の記念すべき処女作は、第１回エニックス・ゲーム・ホビープログラムコンテストの入選プログラム賞を受賞した、『ラブマッチテニス』である。３人の女子大生から好きな強さの相手を選び、楽しくも熾烈なテニスの試合を行なう。当時フリーライターとして活躍中だった彼の、ゲームデザイナーへの道を歩むきっかけとなった知る人ぞ知る１本。PC-6001版。エニックスより発売。

ポートピア連続殺人事件

1983年発売

ある夜起こった密室殺人。プレーヤーは部下のヤスを連れて捜査に挑むが、容疑者は次々に殺されていく……。港町神戸から京都、そして淡路島へと舞台が展開。巧妙なシナリオと予想外の結末に魅了されたユーザーは数知れず。堀井雄二がゲームシナリオライターとして世に送り出した初の名作推理アドベンチャー。数々のパソコン版のほか、1985年ファミコン版も発売。ともにエニックス。

オホーツクに消ゆ

1984年発売

堀井雄二が満を持して出した社会派推理アドベンチャー巨編。東京湾で浮かびあがった被害者の身元を探って北海道に飛んだが、そこでも次々と連鎖的に殺人が起こる。複雑な人間関係と巧みな演出が光る。主要機種に移植ののち、３Ｄダンジョンなどのリメイクを施して、1987年ファミコン版発売。ログインソフト。『オホーツクに消ゆ98』はファミコン版のリニューアルバージョンである。

軽井沢誘拐案内

1985年発売

前作で確立した数字入力によるコマンド選択方式を採用した作品。誘拐された恋人の妹の消息を探っていくうちに、麻薬密売組織の存在を知る。ゲームはいくつかの章に分かれており、カーソルを動かして画面上のものを直接選択したり、RPG的な展開があったりと、とことん娯楽に徹した名作のひとつ。ところどころに登場する官能的なグラフィックも印象的だ。エニックスより発売。

ドラゴンクエスト

1986年発売

堀井雄二が初めてロールプレイングのゲームデザインを手掛けた、有名シリーズの第1弾。キャラクターデザインに鳥山明、音楽にすぎやまこういちを起用したことも話題となった。マニアックな要素を極力排除し、初心者でも楽しめる作りになっている。フィールド型のマップやコマンド選択の戦闘シーンなど、類似したシステムのロールプレイングも数多く出された。エニックスから。

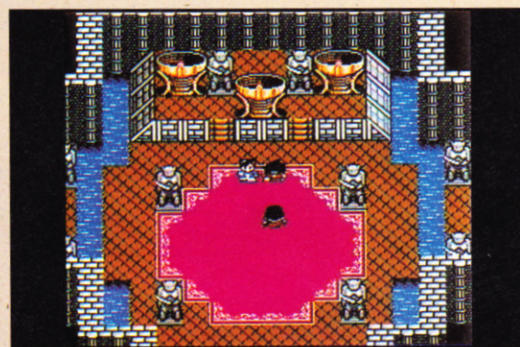
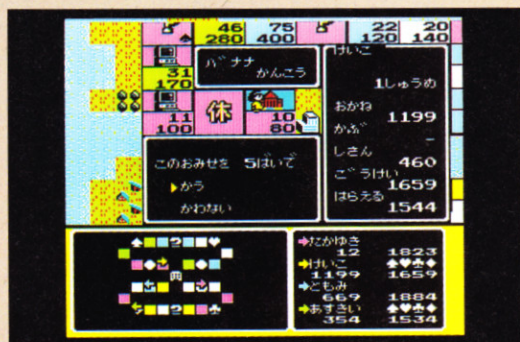
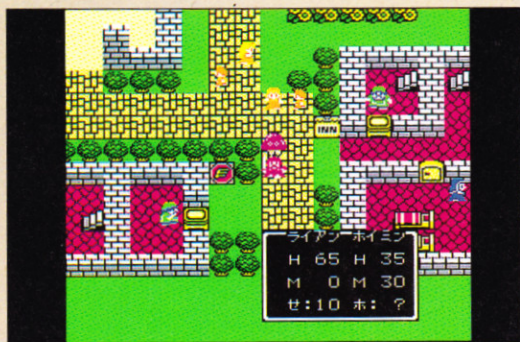
ドラゴンクエストⅡ

1987年発売

ドラゴンクエストの第2弾。マップは前作に比べ4倍になり、謎も多くフィーチャー。この作品からパーティー制を導入、3人で協力しながら冒険する。イベント数も増え、ダンジョンも広くなってより深い世界が構築されている。これでドラゴンクエストはシリーズ化となり、〝ドラクエブーム〟が起こり、ファミコン本体の売上も急増。ひいては社会現象として取り扱われた。エニックス。

ドラゴンクエストⅢ

1988年発売

これまでのシリーズをより深く、より大きくした感のある〝Ⅲ〟。町の酒場で仲間を見つけて4人パーティーで冒険する。そのほかに、1日の時間の流れにおける状態の変化を表現。昼と夜とでガラッと違う場所など、より厚みのあるゲーム内容になっている。さらに、闘技場でギャンブルに興じるといった娯楽的な要素もフィーチャー。この発売によってドラクエの人気は確固たるものとなる。

ドラゴンクエストⅣ

1990年発売

この作品よりドラゴンクエストは新シリーズを迎え、これまでにない新しい要素を多数取り入れている。ストーリーは5章からなるオムニバス形式を採用し、各章ごとにパーティーが変化するようになった。また、6種類のコマンドによって戦闘させるオートバトルの導入や多人数パーティーのときの馬車での移動など、進化するドラクエをかいま見る仕上がりとなっている。エニックス。

いただきストリート

1991年発売

既存のボードゲームにある不満や、コンピューターの持つ利点を有効に採用しながら作ったゲーム。5つのマップが用意され、店や株を買って資産をふやす。各マップに設定されている目標金額を達成するか、プレーヤーがひとりでも破産すれば終了となる。7人の個性的なコンピューターキャラクターとプレーすることもできる。プレーヤー間の駆け引きが楽しい。アスキーより発売。

ファミコンジャンプⅡ

1991年発売

集英社のマンガ誌、週刊少年ジャンプの人気キャラクターを総結集させた人気シリーズの第2弾。堀井雄二がシナリオ総指揮として参加。悟空やタルるートといったおなじみのキャラクターからひとり選んでゲームがスタート。7者7様のオープニングで始まる。また戦闘シーンはシミュレーション・アクション・システムなるものを採用。戦略性の高いゲームとなっている。バンダイ。

ドラゴンクエストV

1992年発売予定

ファンの期待を一身に背負い、発売まであとわずかとなった超人気シリーズの最新作。まだ発売されてないため、詳細はわからないが、スーパーファミコンならではのグレードアップがなされているハズ。グラフィックやサウンド、画面構成や演出効果など、ファミコンではできなかったクオリティーを実現しているだろう。今、もっとも多くの人が発売を待っている1本だ。エニックス。

複雑に絡み合う人間関係

おもな登場人物リスト

ここで、このゲームに登場するおもな人物を紹介しよう　事件を解決へ導く第一歩は、目の前に現われた人を疑うこと　写真や証拠品を見せながら聞き込みをしたり、その人の足取りを追いながら、よりたくさんの情報を入手しよう　この中に犯人がいるかもしれない　!?

猿渡俊介

釧路署の刑事。北海道へ着いたあとの捜査で、プレーヤーの命令に従って行動してくれる。少しガンコ者だが、なかなか真面目な好青年。

野村真紀子

友人の中山めぐみと摩周湖へ旅行に来た19歳の女性。俊介は彼女に好意を寄せていくようだ。何かを隠しているような表情が気になる。

中山めぐみ

東京の某女子大に通っているが、北海道に住む真紀子とは幼なじみ。休みを利用した旅行で北海道に来ているだけ、というのだが……。

増田文吉

東京湾で死体となって発見される。死因は拳銃で胸を撃ち抜かれて即死となっている。北海道連鎖殺人は、彼の死によって幕を開ける。

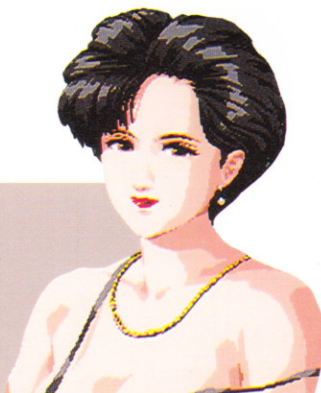
高野さん

東京湾の死体の第一発見者。捜査開始直後の唯一の参考人だが、あまり有効な手がかりは持っていないようだ。参考程度に事情聴取を。

明美

キャバレー『ルブラン』の人気ホステス。若々しさと大人の女らしさが魅力。しかし、こちらが刑事だとわかると態度が極端に変わる。

ルナ

女の色気がそこはかとなく漂う、ルブランのホステス。増田がこの店に寄ったとき、彼女がついたという。穏やかな表情が印象的。

山辺則之

釧路署の部長。この事件の捜査には加わらないが、北海道に着いたプレーヤーを快く出迎え、パートナーとなる俊介を紹介してくれる。

飯島幸男

地元の北浜では実力者として名がとおっていた。かつて紋別で新聞記者をしていたようだが、のちに大金をつかみ、現在に至るという。

ゲンさん

すすき野の炉端焼き屋、『コロポックリ』の店員。殺された増田と顔がソックリなのだが、この連鎖殺人と関係があるのだろうか……？

飯島新二

飯島の息子。彼は飯島のことだけではなく、ほかの人物に関する情報を持っているようだ。増田の写真を見て、ゲンさんだと言うのだが。

白木雄九郎

摩周湖へ旅行に来たという、東京のスーパーの社長。しかし、なぜ網走港に……⁉　交際範囲が広く、飯島とも接触があったようだ。

PC-9801版

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ98 起動方法およびプレー方法

まずは本書の中身とシステムの確認をしよう

さて、本書を買ってきたら、まずは中身の確認をしましょう。さっさとゲームを始めたい気持ちはわかりますが、その前に、あなたの買った『オホーツクに消ゆ98』に入っているものを確かめてください。下に、本書に付属しているものを書いておきましたので、それを見ながら確認すると簡単にチェックできると思います。

本書には、3.5インチと5インチのディスクが、それぞれ2枚ずつ、巻末に付属されています。3.5インチドライブ内蔵のPC-9801をお使いの方は3.5インチディスクを、5インチドライブ内蔵のPC-9801をお使いの方は、5インチディスクを、それぞれ取り出してください。

このゲームは、本書に付属のディスクをそのまま使用しますので、新しいディスクを別に用意する必要はありません。安心してくださいね。

中に入っているもの

●本書
●3.5インチディスク2枚
●5インチディスク2枚
●アンケートはがき

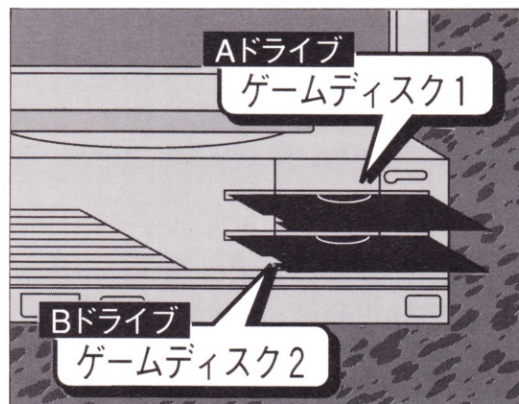
▶▶ 必要なシステム

●パソコン
日本電気製PC-9801シリーズ
（PC-9801初期型/E/F/M/U、PC-98XA/LT/HAを除く）
エプソン製PC-286/386シリーズ
PC-98DO/DO+
※PC-98XL/XL/RL/PC-H98は、ノーマルモードでのみ利用可能。
※PC-9801VMは要アナログ16色ボード。
※液晶ディスプレーを持つノートパソコンは、画面モードをリバースにしてください。
●FM音源
日本電気純正のFM音源を搭載しているパソコンではBGMを楽しむことができます。
●PC-9801シリーズ用バスマウス
マウスがあると、より快適に遊べます。

2ドライブのマシンでの立ち上げ方

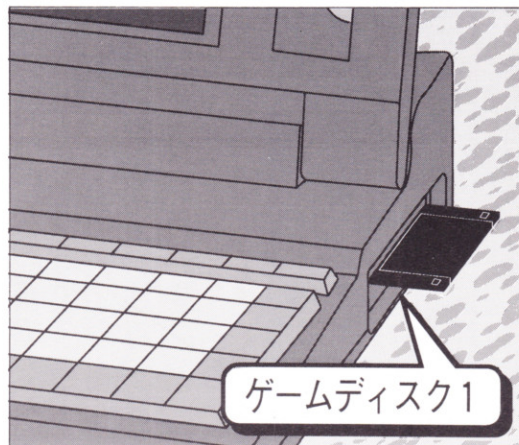
ここでは、２台以上のディスクドライブが接続されているパソコンで、ゲームを始める方法を紹介します。デスクトップタイプのパソコンのほとんどと、ノートタイプのパソコンの一部は、あらかじめ２台のドライブが用意されていますので、そういったマシンを持っている人はここを読んで、すぐゲームを起動させましょう。

このゲームでは、ドライブAとドライブBを使用しますので、３台、４台とドライブを増設している人は、ゲームディスクを差し込むドライブがA:、B:になるようにしてください。

あとはとても簡単です。ドライブAにゲームディスク１を、ドライブBにゲームディスク２を入れて電源を入れてください。しばらくするとタイトル画面が現われますので、ゲームを始めましょう。さあ、『オホーツクに消ゆ98』の世界を思う存分味わってみてくださいね。

1ドライブのマシンでの立ち上げ方

ドライブが１台しかない、ノートパソコンでの起動方法を説明しましょう。まず98NOTEメニューでモード設定をします。RAMドライブの使用を〝する〟にして、システム起動装置の指定と第一ドライブの指定を〝FD〟にします。PC-9801NS/E/Tでは、起動装置の指定Ｉを〝標準〟に、起動装置の指定IIを〝FD〟にしてください。それから、液晶画面の画面モードは、必ずリバースに設定してください。

次に、ゲームディスク２をRAMディスクに転送します。ゲームディスク２をドライブに入れ、98NOTEメニューの〝FD➡RAMドライブコピー〟を選ぶと自動的に転送されます。ただし転送すると、これまでのRAMドライブの内容は消えてしまいますので注意してください。

RAMドライブへの転送が終了したら、ゲームディスク１をドライブに入れ、マシンのリセットキーを押すと、タイトル画面が表示されます。

それでは実際にゲームを始めよう

ゲームを起動させると、下のような画面が表示されます。これがオープニングのタイトル画面ですが、実はゲームスタート後にも、もうひとつオープニングが用意されています。まるで映画のように、プロローグのあとにも現われる仕組みになっていますので、タイトル画面が地味だと思う人も、ご了承のほどを。

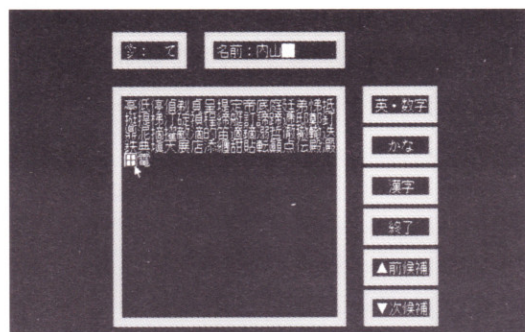
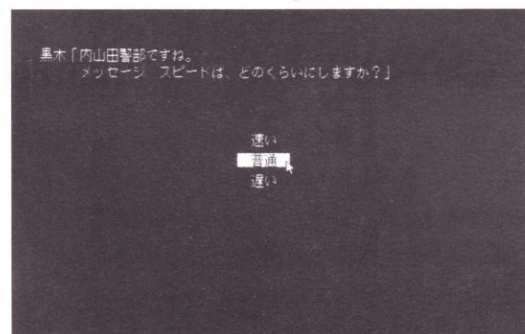
オープニング画面で注意してほしいのは、画面中央の〝GAME START〟と〝CONTINUE〟のふたつのコマンドです。これらのうち、一方は黒地に白で、もう一方は逆に白地に黒で表示されています。〝GAME START〟は最初からゲームを始めるときに、〝CONTINUE〟はゲーム中の〝捜査メモ〟でセーブをしたところからプレーするときに選びます。初めてゲームをプレーするときは、マウス(またはキーボードのカーソルキー)を操作して画面上の〝GAME START〟にカーソル(白い矢印)を合わせ、マウスの左ボタン(またはリターンキー、スペースキー)を押してください。なおこれから、マウスの左ボタン(またはリターンキー、スペースキー)を押すことを〝クリックする〟と表記し、カーソルを動かして、コマンドに合わせ、クリックすることを〝選択する〟と表記します。

補則ですが、キーボードで操作する際、シフトキーを押しながらカーソルキーを使うと、カーソルが速く動きます。また、このゲームでは、マウスの右ボタンは使用しません。もし誤まって右ボタンをクリックしても、ゲームの進行に変化は起きませんので、ご安心ください。

名前を入力し、メッセージスピードを設定しよう

最初からゲームをするときは、名前の入力とメッセージスピードの選択をします。ここで決めた名前はプレーヤー名となり、ゲームに登場するキャラクターは、入力された名前でプレーヤーを呼ぶことになるのです。

まず右に並んでいるうちの3つのコマンド、〝英・数字〞、〝かな〞、〝漢字〞の中から、希望のものを選択します。すると、中央のメインウインドーに、ズラーッと文字が表示されます。〝英・数字〞ではアルファベットや数字、〝かな〞だとカタカナとひらがなが出てくるので、その中の適当な1文字を直接選択してください。〝漢字〞を選択するときは、表示される五十音のうちの1文字を一度選択します。すると、頭文字が選択した文字で始まる音読みの漢字が現われますので、そこから1文字を選んでください。以上のような作業を繰り返し、好きな名前が完成したら、〝終了〞を選択してください。入力ミスをしたときは、直したい文字の上へカーソルを動かしてから、入力し直します。

名前入力が終了すると、次はゲーム中に表示されるメッセージのスピードを決定します。スピードは3段階用意されていますので、自分に合った速さのものを選びましょう。

⬆このようにして名前を入力していく。ダーッとならんだ漢字群の中から選ぼうとしている漢字を探すのは、ちょっと大変かな!?

⬆メッセージスピードは一目瞭然の3段階。まだ一度もこのゲームをプレーしたことがないのなら、〝普通〞を選んだほうが無難かも。

▶コンティニューする場合

以前このゲームをプレーし、〝捜査メモ〞で捜査内容をセーブ(記録)したことのある人は、記録したところからプレーを再開することが可能です。最初に〝CONTINUE〞を選択します。すると番号が書かれた捜査メモが表示されるので、好きなメモを選びましょう。

捜査メモは3つ用意されていて、ゲーム中のほとんどのシーンで、これまでの捜査の過程を、メモにふられている数字の順番に関係なく、どのメモにもセーブすることができます。でもどこにセーブしたかを忘れないようにしてくださいね。本当は捜査メモ2のシーンから始めたいのに、うっかり捜査メモ1を選択してしまった、なんてことのないように。

再開する捜査メモを選んだら、最初からプレーをするときと同様、ゲーム中に表示されるメッセージのスピードを決めてください。これで前回の続きから、ゲームが再開できます。

ゲーム画面の見方

このゲームの画面は、3つのウインドーによって構成されています。まずは画面中央から左にかけて大きく分けられた、一番大きな部分。これはグラフィックウインドーといいます。ここには、現在プレーヤーがいる周辺の様子、人物、アイテムがグラフィックで表示されます。次に画面右側にある、行動タイプが書かれているところですが、ここはコマンドウインドーといい、小さく仕切られたボタンひとつひとつをコマンドアイコンと呼びます。その名のとおり、プレーヤーの行動を決定するウインドーです。そして、一番下がメッセージウインドーで、現在の状況や現われた人物のセリフ、実行したコマンドに対するリアクションが表示されます。

グラフィックウインドー

現在の状況やプレーヤーの周囲、登場した人物や手に入れたアイテムなどは、ここに表示される。同じ場所でも、TPOによって違うグラフィックが現われるときがあるので、常に捜査状況を把握し、適切な行動をとるよう心がけるように。

コマンドウインドー

ここには、プレーヤーの行動を決定するコマンドがズラリと並んでいる。このウインドーは、行動を表わすメインコマンドと、目的語を示すサブコマンドの2種類がある。命令を下すときは、ここからコマンドを選び、直接クリックするのだ。

メッセージウインドー

登場人物の会話、入力したコマンドに対する周囲の反応、現在の状況などは、ここに表示されるようになっている。最初に設定したメッセージスピードに対応して表示速度が違ってくる。重要なメッセージを見落とさないようにしよう。

コマンドの解説と入力方法

画面右のコマンドを選択し、それによって表示されるグラフィックやメッセージを見ながら次にとる行動を考え、またコマンドを選択する。このゲームでは、以上の作業を繰り返して、話を聞いたり、アイテムを入手したり、移動したりして、物語を進行させていきます。

コマンドには、行動用のメインコマンドと、目的用のサブコマンドがあります。メインコマンドを選択すると、それに対応したサブコマンドが表示されますので、中から適当なものを再度選択してください。なお、上または下の〝△〞や〝▽〞の部分をクリックすると、メインコマンドの表示時にはほかのコマンド群が表示され、サブコマンド表示時には、訂正となってメインコマンドに戻ります。実際にコマンドを選択しながら、操作のコツをつかんでいきましょう。

場所移動

文字どおり、現在いる場所から別の場所に移動するときに使用するコマンドです。これを選択すると、現在地から直接行ける場所が表示されるようになっています。前に行った場所でも、別の場所を経由しないと行けないところや、どこにあるのかわからない場所は表示されないので、注意しましょう。捜査は行動力がすべて。行けるところにはドンドン行ってみましょう。

人に聞け

目の前にいる人物から話を聞くときに、このコマンドを使います。俗にいう事情聴取ですね。これを選択すると、どのようなことを聞くのか、サブコマンドの中から選ぶことが必要です。ときにはサブコマンドを選ばないのに、勝手にしゃべり出す人もいますが……。また、街で聞き込みをするときにも、このコマンドを使います。

このコマンドはとても重要です。新しい事件のことが聞けたり、不審な人物の名前が出てきたりと、捜査に関連する情報のほとんどは、このコマンドによって入手されるからです。

辺りを見ろ

現在地の周囲を見渡し、状況を知るときに使います。不審な人物がウロウロしているときや、事件に関係がありそうな動きが起きたときは、プレーヤーのパートナーが報告してくれます。

また、現在地がどのような場所なのか、といったことを把握するときにも使用します。ときには重要な事実が飛び込んでくることも……。初めて来た場所では、必ず実行するように。

人を調べろ

グラフィックウインドーに登場している人物の身元や持ち物、体などを調べる。怪しい人や何かを隠し持っていそうな人に出会ったときは、このコマンドを実行するといいでしょう。その人の表情や体の特徴なんかもわかるようになっています。また、不審に思われる点があれば、パートナーがきちんと報告してくれます。

ちなみに、高田馬場にあるキャバレーのホステスにこのコマンドを実行してみると、彼女の魅力がわかります。捜査とは関係がありませんが、実行してみる価値はあると思いますよ。

人に見せろ

目の前にいる人物に、アイテムを見せるコマンドです。自分が刑事であることを証明するために警察手帳を見せたり、証言をとる目的で被害者の顔写真を見せるときにも、このコマンドを使います。名前は知らないけど、顔は見たことがある、なんてケースはよくありますからね。

誰がどんな情報を持っているのか予想がつかないので、登場する人物全員に、持っているものをすべて見せるようにするといいでしょう。〝人に聞け〟コマンドと併用すると効果的です。

人を捜せ

現在地にいそうな人を捜すときに使用します。このあたりに住んでいるのはわかっているんだけど、具体的な所在が確認できない、といったときなどは、このコマンドの出番です。これを選択すると、プレーヤーのパートナーが周辺を歩き回り、血まなこになって人を捜してくれます。優秀なパートナーですね。ただ、本当にそこにいるのかが、確かでないときは、まず捜し出せません。とはいえ、パートナーの努力がムダになることを覚悟の上で実行してください。

誰かを呼べ

これは〝人を捜せ〟と似ているコマンドですが、その使用法は全然違います。この辺りにいるだろうと思われる人を捜すときに使うのが、〝人を捜せ〟で、会いたい人物の所在場所が明確なときに使用するのが〝誰かを呼べ〟なのです。決して間違わないようにしてください。

殺人事件の第一発見者を呼ぶときや、被害者の親族から事情を聴取するときに使います。被害者の身辺の変化や、不審な動きなどの情報を聞くときに、不可欠なコマンドといえましょう。

何か調べろ

〝何か〟なんて曖昧な表現ですが、大切なコマンドです。グラフィックウインドーに表示されているうち、調べられるもの（人物を除く）は、すべて調査することができます。

何かを調べるときは、まずこのコマンドを選択します。次にグラフィックウィンドー上にある〝調べたいもの〟にカーソルを合わせてクリックしましょう。すると、カーソルで選択したものの調査結果が報告されるようになっています。いろんなものを調べてみてくださいね。

写真を撮れ

読んで字のごとし。パートナーに写真を撮らせるコマンドです。いやいや、別に登場人物の記念写真を撮影するのではなく、被害者や怪しい人物の顔写真を撮り、今後の捜査に役立てるのが、このコマンドの主な利用方法です。

写真はとても重要なアイテムになります。名前は知らないけど、顔なら覚えている、といったことがよくあるからです。ちなみに撮影をすると、ただちに現像され、その写真が持ち物のひとつになります。よくできたカメラですね。

電話かけろ

情報の入手方法は、人に会って話を聞くだけではありません。ときには電話を使って遠くの人が持っている情報を聞き出すことも大切です。文明の利器に感謝すべきですね。

コマンドを実行すると、現在、電話番号を手に入れている場所が表示され、その中からかけたいところを選択します。つまり、わかっている電話番号のところにしか、電話をかけることができません。当たり前ですね。適当にダイヤルを回したり、プッシュしても、聞きたい話はまず聞けませんからね。ただし例外もあります。たとえば警察署。プレーヤーが知らなくても、パートナーが知っているからです。自分の勤め先の電話番号ですからね。また、警察署以外でも、パートナーが調べておいた場所にかけることもできます。心強いパートナーですね。

しかし、場所によっては電話がないところがあります。そんなときは電話のあるところに移動しなければなりません。初めて来た場所では、電話の有無を確認したほうがよいでしょう。

持ち物見ろ

現在プレーヤーが所持しているアイテムを確認するときに使います。どんなものを持っているかはもちろん、そのアイテムはどんな特徴なのかがわかるようになります。アイテムには、グラフィックで表示されるものと、そうでないものがあります。手に入れたハガキや手紙の住所を確認したり、チラシを書かれている店の名前を見てみたりと、用途はいろいろです。ちょっとヒントになってしまいましたが、ともかく、アイテムは人に見せるだけではダメですよ。

トランプ

不思議なことに、捜査中にトランプをすることができます。やはり刑事とはいえ、休息が必要なのでしょうか。捜査の途中でトランプ遊びなんて、ちょっと不謹慎な気がしますけどね。

このコマンドを実行すると、パートナーとブラックジャックをすることができます。詳しいことは次のページをご覧ください。でも、実は捜査に関係ないこともないような……。

捜査メモ

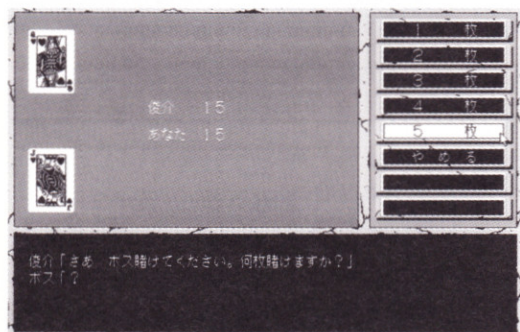
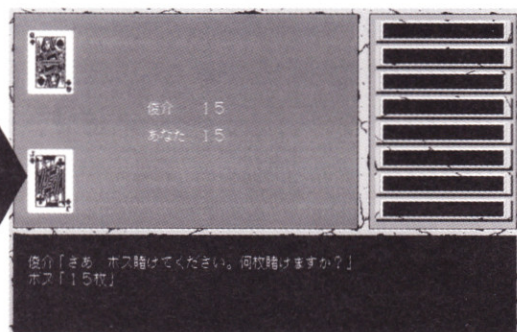
これまでの捜査内容を記録(セーブ)したり、記録したところから捜査を続行したいときは、このコマンドのお世話になりましょう。寝ることも忘れて捜査に夢中になったり、行き詰まってヤケになっても、あまりいいことはありません。目や体が疲れたり、急な用事ができたときは、すみやかにこのコマンドを使いましょう。早くしないと、また事件が起きてしまう！　なんてことは、考えなくてもいいと思いますよ。

ときにはトランプで気分転換をはかろう

ブラックジャックは、比較的有名なカードゲームですが、知らない人のために、ルールを説明することにしましょう。まず、1枚ずつカードを引き、好きな枚数だけチップを賭けます(このゲームでは、最高5枚まで賭けることができます)。その後、それぞれカードを引いていき、カードの合計が21を越えずにできるだけ21に近くなるまでカードを引きましょう。

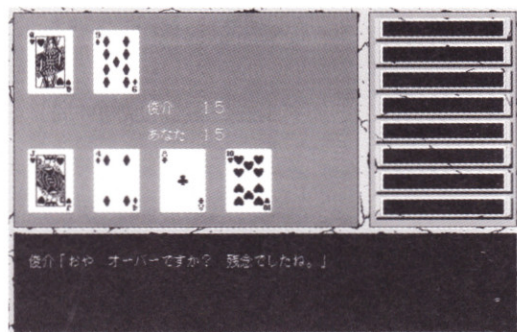
勝敗はどちらが21に近いかで争われ、勝者は敗者と自分が賭けたチップをもらいます。合計が相手と一緒だと引き分けとなり、賭けたチップは戻ってきます。カードの合計が21を越えたら、その時点で負けです。このゲーム中では、それぞれ15枚のチップから始め、どちらかのチップがなくなったら終了し、捜査に戻ります。

なお、カードの読み方ですが、JとQとKの絵札は10で、Aは1または11になります。ほかのカードは書かれている数字に対応しています。Aと絵札をそれぞれ1枚ずつ引いたときはブラックジャックと呼ばれ、最高の組み合わせとされています。ただし、相手もブラックジャックだと、引き分けになってしまいますけどね。

俊介 15
あなた 15
1 枚
2 枚
3 枚
4 枚
5 枚
やめる
俊介「さあ ボス賭けてください。何枚賭けますか？」
ボス「？

⬆まず1枚ずつカードが配られるので、チップを賭けるのだ。この最初のカードがAか絵札のときは、強気に勝負してもいいと思うぞ。

⬆できるだけ21を越えないように、しかも21に近くなるように考えながら、次のカードを引くかどうか、決断しよう。難しい選択だね。

ここだけの話だが…

実はこのブラックジャックには、ふたつの秘密が隠されています。これを知っておくと、これからの捜査にかなり役立つのですが、秘密ですのであまり詳しいことは書けません(⁉)。でも、せっかくですから書きましょう。

まずは、このブラックジャックがタダの遊びではないことです。ちなみに一度プレーして、俊介に勝ちましょう。ほら、俊介はヒントめいたことを言ってくれます。いい部下ですね。もうひとつの秘密とは、アレとソレを同時にナニすると、持っているチップを一度に賭けられるのですが、なにぶん秘密なのでこれ以上書けません。

⬆ほら、5枚しか賭けられないチップが、なぜか15枚になっている。マウスのアレとソレを一緒に……。ここまで書けば、わかるよね。

途中で休みたくなったら、捜査メモでセーブだ

〝捜査メモ〞というコマンドは、これまでの捜査内容を記録するためのものです。眠いから今日はやめようとか、急に外出することになった、といったときのためのものです。

このコマンドを選択すると、ふたつのサブコマンドが現われるので、捜査内容をセーブするときは〝記録しろ〞を選択します。コマンドウインドーに〝捜査メモ１〞から〝捜査メモ３〞まで３つのメモが出てくるので、その中の好きなところを選びましょう。つまり、別々の捜査内容を合計３ヵ所にセーブできます。もちろん、どのメモに記録してもかまいません。

また、〝見ろ〞を選択すると、あらかじめ捜査メモに記録しておいた捜査内容を読み出すことができます。いわゆるロードですね。このコマンドは、たとえば重要な情報を忘れたときや、ちょっと前に戻って捜査をやり直したいときなどに使用すると効果的ですね。このコマンドをうまく活用して、捜査を進めてください。

⬆〝記録しろ〞を選択すると、コマンドウインドーがこのようになる。どこにセーブしようが、キミの自由。うまく活用するように。

捜査にあたって覚えておくべきこと

このゲームでは、プレーヤーは刑事になり、北海道の連鎖殺人事件を調査し、犯人を見つけなければなりません。事件を追って東奔西走し、情報を入手しながら核心に近づいていく……。ところが、いったい何をしたらいいのか、はっきりわからない人も少なくないのではないでしょうか。映画やテレビドラマに出てくる刑事は見たことはあるでしょうが、実際に刑事になって、ひとつ(または複数の)事件の真相を究明したことなんて、ない人がほとんどですね。

そこでこれから、事件解決のために覚えておくべきことを解説します。あくまでも基本的なことしか説明しませんが、どれも大切なことばかりです。この事件はかなり長引きそうなので、以下のことを頭に入れて、1日も早く事件が解決するよう、がんばってください。

現在地点の状況を把握

東京で仕事をしていた刑事、つまりプレーヤーにとって、北海道は初めて足を踏み入れる地になるでしょう。プレーヤーには北海道の予備知識などありません。しかも、どこに事件解決のヒントがあるか、まったく見当がつかないので、はっきりいって捜査は困難です。そんなときは今いるところがいったいどこか、周囲の状況を把握する必要がありそうですね。

一度も来たことのない場所に到着したら、まずは〝辺りを見ろ〟や〝人に聞け〟などで周囲の様子を知り、地元の人に聞き込みをしましょう。もし、何か新しい情報が入手できたら、ほかのコマンドを使って、さらに詳しく聞くのです。一見何でもない普通の人が、実は重要な情報を握っていた、なんてこともありますからね。

⬆初めて来た北海道。はたしてプレーヤーを待ち受けるものは、いったい何？　とりあえず、現在地の状況を確認するのが先決だね。

持ち物を確認すべし

把握するのは、なにも現在地の状況だけではありません。自分がどういう立場にあり、どのようなアイテムを持っているのかを知っていなくては、順調に進むはずの捜査も、なかなかはかどらなくなってしまいますよ。

このゲームにはたくさんのアイテムが登場しますが、その中でもっとも重要なのは写真。これはプレーヤーが撮る被害者の写真はもちろん、事情聴取の際にもらったり、調査中に発見したりと、その入手手段もまちまち。しかも、かなりの数にのぼります。どの写真がどんなものか、それをどこで使用するのかを、入手したときに考えておきましょう。持っていると思っていたものを、実は持っていなかった、なんてことのないように、アイテムを見つけたら〝何か取れ〟をするクセをつけておくようにね。

また、入手した電話番号も確認しましょう。電話をかけないと、捜査が進展しないこともありますので。もし、どこの電話番号を手に入れたか、忘れてしまったときは電話のあるところで〝電話かけろ〟を選択し、確認しておくといいですね。それから話はそれますが、電話はまめにかけてください。かける相手が同じでも、ゲームの進み具合によって、返ってくるメッセージが変わることがありますから。要注意ですよ。

⬆このゲームに出てくるアイテムは、必ずどこかで使用するものばかり。何か発見したら、必ず〝何か取れ〟を実行しよう。忘れるな。

被害者の写真は撮っておけ

被害者の遺品を調べると、ある程度の身元は確認できます。しかし、決してそのようなケースばかりではありません。被害者の名前、住所などがわかっても、それだけではあまりにも情報量が少な過ぎます。被害者に会ったことがある人なら、話を聞いたときに新たな情報が得られるかもしれませんが、顔は覚えているけど名前は知らない、なんてこともあります。そんなときは、被害者の顔写真を見せなければ、証言してくれません。つまり、被害者の写真は、必ず撮っておかなければならないと言えますね。

そもそも〝写真を撮れ〟というコマンドは、被害者を撮影するためにあるのです。映画やドラマでよく、刑事が写真を片手に聞き込みをしているシーンが登場します。要はそれと一緒です。殺人事件の現場に到着したら、まずは被害者の写真を撮るようにしましょう。フィルムや現像のことは気にしないで、どんどん撮って、どんどん写真を増やすようにしてください。

⬆このように、被害者から離れたところでも撮影はできるのだ。腕がいいのか、写真はピントがぴったり！　これをどう利用するか？

何度も足を運べ

情報は足で集める。これは捜査の基本です。膨大なコネクションを駆使し、各地に飛んでいる諜報員からの情報を整理する、なんてことは、このゲームではできません。プレーヤーは一介の刑事にすぎないのです。パートナーを引き連れ、捜査中に入手したありとあらゆる情報をもとに、北へ、南へ、飛び回らなければなりません。知らない土地でも、なんの変哲もない町でも、とにかくクサイところには、どんなに遠くても行かなければなりません。どこに事件解決のヒントがあるか、わかりませんから。

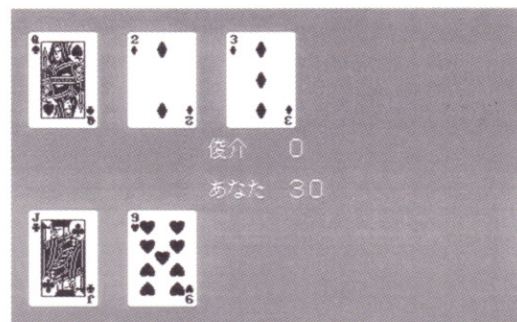
しかし、せっかく来たのに何のヒントもつかめないときがあります。本当に何もないのか、それとも誰かが隠しているのか……。特に人から話を聞くときは、その話をしっかり頭に入れましょう。もしかしたらシラを切っているのかもしれません。また、重い口を開らかせるアイテムをまだ持っていないってこともありますね。いくらウソをついていても、アイテムという動かぬ証拠を見せれば、ウソは破れますからね。

とにかく捜査に行き詰まったら、もう一度各地を回ってみるといいでしょう。知らなかった事実が、ポロッと顔を出すかもしれませんよ。

⬆この人、お客のプライバシーを尊重するとか言って、なんにも教えてくれない。そんなときは、あとでもう一度訪ねるといいかもね。

トランプは重要なカギ

捜査を休んで、ブラックジャックでちょっと息抜き、ということがあると思います。パートナーの俊介もカードゲームが好きらしく、プレーヤーの誘いに乗ってくれます。案外ギャンブル好きなんですね。しかし、このブラックジャックは、タダの遊びではなかったのです。いったい、ふたりで熱き戦いを展開させる(?)ブラックジャックと、北海道連鎖殺人の捜査とに、どんな関係があると思いますか？

実は勝負に勝つと、俊介がいいことを教えてくれるのです。具体的に説明すると、次にどこへ行くとよさそうかをコッソリ洩らすんですね。それにしても、ちょっとズルいパートナーだと思いませんか？　プレーヤーが勝たないと忠告してくれないなんて。でもこれは、勝負に勝ったごほうびだと思ってください。なかなか気の利いた演出ですね。そうそう、ブラックジャックをプレーしなくても、もちろん事件を解決させることはできますので、目を充血させながら勝負を続けないように。当たり前ですが、負けると何のヒントも出ませんので、あしからず。

⬆そうだったのか。まさかブラックジャックにそんな秘密があったなんて。捜査に煮詰まったら、一度プレーしてみるといいと思うぞ。

あまりコンをつめるな

この捜査はきっと長くなるでしょう。登場する人間関係が思ったより複雑だし、行くべき場所もたくさんあります。となると、思うように捜査がはかどらないことにもなるでしょう。そんなときはあまり無理をするよりも、一度頭と体を休めてみてはどうでしょうか。

人間は不思議なもので、行き詰まると新しいことができなくなってしまう場合が、往々にしてあります。精神的に切迫すると、どういうわけか同じことを何度も何度も繰り返してしまうものです。つまり、発想がガチガチに固まってしまい、新しいことが思いつかなくなってしまうわけです。こうして考えると人間の頭の中って、結構不器用ですね。うまくいかない状態が続くと、ストレスもたまるし。キミもほかのゲームでそんな経験に陥ったことはないですか？

一度〝捜査メモ〟でセーブし、気分転換をはかったり、翌日にプレーを持ち越したりすると、これまで進まなかった捜査に、変化が見られるかもしれません。疲れているときは、何をしてもうまくいかないものです。〝ダメだー！〟と思ったら、すかさず捜査を休止しましょう。そして、また翌日、挑戦してくださいね。

⬆ムリしてプレーしても、あまりいいことはない。堂々巡りに陥ったら一度捜査を中断しよう。また明日、新たな気持ちで捜査すれ。

各地での情報を整理しろ

捜査が進むにつれ、入手した情報も膨大な量になります。でも大切なことは、どれだけたくさんの情報があるかよりも、持っている情報をどれだけ事件解決に結びつけられるか、です。

そこで、持っている情報を整理する必要があるのではないでしょうか。どこに誰がいたか。どんな話が聞けたか。どのようなアイテムがあったか、などをしっかりチェックすると、グッと捜査がしやすくなります。また、人間関係を整理するのもいいですね。交友関係があるか、会ったことがあるか、どの人にどんな感情を抱いていたか、といった内容をまとめると、捜査の方向が見えてくると思いますよ。

情報を整理する、これはつまり、手に入れた情報を完全に把握するということです。聞いた話、会った人物、手に入れたアイテム、話に出てきた人の名前や地名の相関関係を整理しながら、これからの展開を考えれば、やっかいな事件もなんとかなります。とはいえ、できるだけたくさんの情報を入手するのも忘れないように。キミの刑事としての技量が試されますよ。

⬆手に入れたすべての情報をしっかり把握していると、次にどんな行動をとればいいのか、よくわかる。刑事としては、基本かな。

ちょっと
ヒント

北海道までの足どりを追う

これは、私が北海道連鎖殺人の捜査を担当するまでの、東京での行動の一部始終を記したものである。まさかあの殺人事件が、これほどまでに深く、醜く、そして悲しい連続殺人への引き金になっていただなんて、想像できなかった。なお、自力でこの事件を解決したい人のために、ヒントとなるキーワードは伏せ字にしておいた。

晴海埠頭で死体が浮かび上がったとの通報を受け、現場に直行。ちょうど、先に来ていた警察官が、高野という男に事情聴取をしているところだった。彼は死体の第一発見者。聴取に耳を傾ける。どうやら高野はシロ。ただのケンカだろうと思いつつ、○○○の○○○を調べた。すると、中から○○○が。何かがわかるかと思い、それに書かれている電話番号をコールした。

電話でそこの所在地を確認すると、ただちに移動。もちろん被害者の○○○○を撮ることは忘れない。これは操作の基本中の基本だからだ。

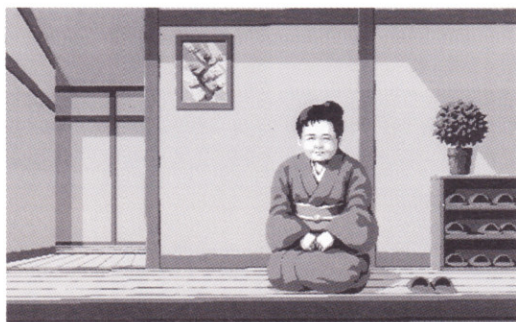
○○○○○○は高田馬場では有名な場所。しかし、○○○に書かれていた店がどこにあるかまでは聞けなかった。そこで、辺りの人に聞き、場所を確認。ここでは名の知れた店だという。仕事とはいえ、薄暗い密室で化粧の濃い女性に囲まれるのはあまり好きではないのだが、これも仕事だと思って自分を慰めた。無論、酒は嫌いなほうではない。関係ないがカードゲームも好きなほうだ。とはいえ、まさか捜査中にブラックジャックをやるとは思ってもみなかったが。

ハデな看板と下品なネオンに包まれたその店は、明朗会計をモットーにしているようだ。しかし、こういう店にある〝偽りの明かるさ〞のような雰囲気は隠せない。どうも、こういうムードは苦手だ。が、避けるわけにもいかないので、店の前に立っている呼び込みを呼んだ。

被害者はここに客として来ていたのだろう。ということは、この呼び込みも顔を見たことがあるに違いない。さっそく男に○○○○を見せる。もし、この男がまじめに仕事をしているのなら、数日前に来た客の顔を覚えているだろう。

やはりそうだった。男は被害者の顔を思い出し、おまけについたホステスまで覚えていた。これは大きな収穫だ。私は店内に入って、その女に会ってみることにした。ただ、警察という職業はなぜかこういう場所では嫌われる傾向にあるので、○○○○○○○○は見せずにいよう。

店内で迎えてくれたのは○○○。この店の人気ホステスらしく、若さと艶やかさがにじみ出ている女性だが、彼女から聞くことはなにもない。ここで、被害者と接触のあった○○を呼ぶ。

せっかちと思われそうだが、さっそく被害者の○○○○を差し出す。彼女は物覚えがいいらしく、彼が来た日はもちろん、言ったことまでしっかり覚えていた。話によると、もうすぐ大金が入ると言ってたという。また、さらに詳しく追求すると、被害者は彼女を自分が泊まっている旅館に誘っていたこともわかる。旅館の名前は聞き出した。もうこの店に用はないだろう。

外に出て再度聞き込みをし、その旅館のあるところを確認する。そこに行けば、少なくとも被害者の名前くらいはわかるだろう。

旅館では、女将とおぼしき女性が迎えてくれた。私は○○○○○○○○を見せて自分が刑事であることを証明したあと、○○○○を見せた。女将によれば、被害者は5日前に○○○を置いたまま戻ってきてなかったそうだ。とりあえず、被害者が泊まっていた部屋に案内してもらう。

女将に通された部屋は整理されている。被害者は几帳面だったのだろう。さっそく○○○を調べた。が、中には下着とタオルしか入っていない。ふと○○○を持ち上げる。すると、その下から１通の○○○が見つかった。私はそれを手に取り、表の宛名を確認した。増田文吉と書かれ、住所は北海道釧路市緑ヶ丘となっている。これで被害者の身元がわかった。よし！

こうして私は一路北海道へ飛んだのである。

北海道連鎖殺人徹底捜査メモ

事件を解決するためには証言者から得られた情報や証拠品などをもとに、いくつもの街に足を運ばなければならない。そこでこのページをコピーし、各地の情報を整理しよう。なお☎は電話の有無、♠はトランプの可否を○×で書き込むためのものだ。捜査活動に少しでも協力できれば幸いである。

地　名	証　言　者	入手したもの	☎	♠	備　考

オホーツクに消ゆ98
重要参考資料

この資料は北海道連鎖殺人事件解決の重要な資料である。もし、この事件を自分の手で解決したいのなら、この先は読まないでいただきたい。

完全捜査マップ

このゲームに登場するほとんどの地名とその場所を、実際の地図に明記した。どこからどこに移動できるか、線で結ぶと、ゲームがグッと楽になるだろう。

北海道

このゲームは、プレーヤーが北海道に到着したところで、本編に突入する。捜査は道東を中心に行なわれることになるが、ときには函館や札幌にも足を運ばなければならないだろう。情報入手は正確かつ迅速な行動から。心して捜査に挑もう。

- ●A　函館
- ●B　札幌
- ●C　夕張

- ●D　紋別
- ●E　網走
- ●F　網走刑務所
- ●G　北浜

- ●H　屈斜路湖
- ●I　摩周湖
- ●J　阿寒湖
- ●K　和琴温泉
- ●L　ウトロの町
- ●M　知床五湖
- ●N　野付半島

東京

東京での捜査は、いわばプロローグといえよう。本格的な捜査は釧路に着いてからなのだが、東京にいるうちに、このゲームの操作方法や各コマンドの内容を確認しておくといいだろう。まずはウォーミングアップ、といったところか。

- ●O　栄通り
- ●P　晴海埠頭

捜査ガイド

これから、このゲームで捜査に回る街を紹介していく。あの事件が起こった街は、いったいどのような特徴をもっているのか、これで把握してほしい。

晴海

東京都は中央区南部、月島の南東に隣接して1931年に完成した埋立地で、古くは心月島と呼ばれていた。1952年から1965年にかけて建設された、15もの船の碇泊場所をもつ晴海埠頭があり、東京港の中核をなす。晴海埠頭はセメント、水産物、麦、材木などの専用埠頭と旅客船用埠頭からなる。晴海の名を特に有名にしたのは、1955年開催された第1回日本国際見本市だ。

ただ、映画やドラマのためか、〝殺し〟のイメージが、埠頭にはつきまとう。そしてこのゲームでも、ひとりの男が殺されてしまった……。

栄通り

JR山手線、高田馬場駅北口から早稲田通りに向かって視線を合わせると、栄通りの入り口が見える。早稲田大学を始め、たくさんの大学や専門学校が立ち並んでいるため、高田馬場は〝学生の街〟として知られている。その印象は栄通りにも見られ、ゲームセンターや各種のファーストフード店が軒を連ねている。お昼どきは昼食にありつこうとする人や、昼休みにゲームセンターで遊ぶ学生で賑わう通りである。

一方、雀荘やパチンコ店など、学生のみならず、社会人が楽しむ店も付近には多く、栄通りも特に夜は〝大人の街〟といった装いを見せる。とはいえ、セクシーでアダルトな女性が殿方を接客する〝ルブラン〟のようなキャバレーや、風俗関係の店は、あまり見られない。明美やルナのような美しいホステスが、なぜ高田馬場で働いているのか、首をひねるプレーヤーもいるのではないか。実は彼女たちは高田馬場の大学または専門学校に通う学生で、夜はアルバイトしている、といった説も飛び交いそうだが、真相は明らかにされていない。ここまで深読みするのは、人を疑う職業、刑事という職業柄か。

さて、高田馬場では〝高田旅館〟なる旅館も出てくるが、たぶんここは栄通りではなく、ほかの場所だろう。駅近辺には、比較的歴史の古い旅館が多い。きっと増田文吉は交番か電話帳、または駅の構内に掲示されていた広告などで高田旅館の所在を知ったのではないだろうか。

釧路

北海道の東部、釧路川河口に開けた、道東最大の都市。天然の良港である釧路港を有効に活用して発展を続ける水産業を初め、各種商工業も着実な伸展を見せている。政治、経済、文化とも、道東の中枢となっている重要な街だ。観光的には、阿寒の南の入口となっているほか、根室、知床などへの出入口でもある。また、内陸部には全国で28番目に指定された釧路湿原国立公園が広がり、濃霧が街を覆うさまは、独特のムードが感じられる。タンチョウヅルが舞い降りる冬の釧路湿原の美しい大自然の景色は、よく雑誌やテレビで紹介されるので、見たことのある人も少なくないだろう。

釧路空港、釧路港、釧路駅と3つの玄関口がある釧路。このゲームでは、プレーヤーが釧路空港に到着するところから本編がスタートする。いくつもの交通手段が存在するだけあって、ゲームでも釧路を中心として、各地に移動するといった傾向にある。目的地に行くために、一度釧路を経由しないと行けない、なんてこともよくある。とにかく、ここは俊介との出会いの場所。なかなか思い出深い街になることと思う。

札幌

1869年蝦夷地を北海道と改称し、道都としたのが札幌である。その後、「少年よ大志を抱け」で有名なクラーク博士のグループが内的充実を図り、市制施行。町の急激な発展とともに人口も急増し、現在では全国で第5位の大都市に数えられている。重要文化財に指定されている時計台や大通り公園のテレビ塔、毎年2月下旬に行なわれる雪まつり、北の大繁華街すすき野や民芸品店が軒を連ねる狸小路など、数え上げるとキリがないほどの観光名所が存在する。

北海道の表玄関、千歳空港と札幌市内とは、直通バスとＪＲで結ばれている。また、市内はゴムタイヤ方式を取り入れた近代的な地下鉄で移動することができ、ほかに市電も走っている。

産業的には第3次産業の比率が8割を占め、北欧に近い気候からかビール、チーズやバターといった乳製品などの大規模工場も多い。

ゲンさんが働いている店、〝コロポックリ〟はすすき野にある。すすき野は繁華街として、風俗産業の密集地というイメージもあるが、ラーメン屋が集中するラーメン横丁があるほか、北の幸がメニューを賑わせている居酒屋や炉端焼き店もたくさん営業している。ゲンさんが腕を振るうコロポックリも、そのひとつなのだ。

摩周湖

神の湖と呼ばれる摩周湖は、水の出入りの見られない勾玉(まがたま)状の湖で、湖心にはカムイッシュと呼ばれる小島が浮かぶ。周囲は200メートルものカルデラ壁の断崖で、東岸にはカムイヌプリ(アイヌ語で〝神の山〞の意。摩周岳ともいう)がそびえ、西岸には第1、第3展望台がある。付近ではよく濃霧が発生し、〝霧の摩周湖〞とうたわれるように、展望台から見下ろしても霧で何も見えない、といったこともしばしば。霧の切れ間から顔を出す湖面も神秘的だが、やはり霧のない晴れた日に見る、藍色の湖面がときおり微妙に変化するさまが美しい。また、摩周湖といえばシベリアのバイカル湖とならび、世界一の透明度を誇っており、水の出入りがないのに、水位が変化しない湖としても知られている。

この神秘のベールに包まれた湖は、北海道で指折りの観光名所として観光客を楽しませてくれている。きっと真紀子もめぐみも、この神秘的な美しさを一度体験しようと、足を運んだのだろう。ちなみに、真紀子とめぐみが立っていたのは第1展望台、双眼鏡が見える画面で湖面に浮かんでいる小さい島は神島と呼ばれている。

紋別

ちょうど弓の形をしたオホーツク海岸線のほぼ中央にある。1790年に港が開かれて以来、海岸地域の中心として発展を続けてきた北洋漁業基地。現在もサケやマス、カニといった海産物の水揚げが多く、それに伴なって、水産加工場も多い。ほかにも市の大部分を占める北見山地は森林資源に恵まれ、木材の産出が多い。一方、流氷の接岸する時期には砕氷船〝ガリンコ号〞と流氷ロードバスが運行される。このように、紋別では流氷が観光名物になっており、毎年2月上旬、〝もんべつ流氷まつり〞も行なわれる。

そんな土地柄、〝オホーツク〞、〝流氷〞といった名がつけられた場所が多く、市街から6キロほどにあるオホーツク展望台、紋別公園内の流氷展望台など、風土に合ったネーミングの名所も、市域でいくつか見つけることができる。

このゲームでは、奥村の所在を確認するために紋別へやってくることになる。市内では飯島のことを知っている老人に出会うほか、市街から少し離れたところにある展望台へ足を運ぶ。そこで、プレーヤーは慰霊碑の存在を知り、その後、紋別港の管理事務所で新たな情報を入手する。実はこの慰霊碑は実存するのだ。この慰霊碑については42ページで詳しく解説しよう。

網走

網走国定公園の中心に位置する網走市は、オホーツク海に面し、郊外に能取(のとろ)湖、網走湖、藻琴(もこと)湖、濤沸(とうふつ)湖をひかえた水辺の多い町である。それらの海、湖、河川は国定公園の観光地となっているので、訪れる観光客の数も多い。また、西に大雪、東に知床、南に阿寒と3つの観光圏に囲まれているため、道東観光のルートに組み入れやすい地域だ。北にはオホーツクの海が広がり、海岸線沿いにはサロマ湖を始めとする大小の湖が点在し、山岳はほとんど見られない。

網走港はオホーツクの魚田をもっているため、北洋漁業の基地となっている。毛ガニやオホーツクの海の幸も、網走の魅力のひとつだ。新鮮なネタが手に入るからか、裏通りにはすし屋が多く立ち並んでいるのも特徴のひとつであろう。

このあたりは、有史以前から先住民が住んでおり、和人が来住するようになったのは1685年、松前藩宗谷場所が開設されてからだという。そのためか、ここの有名な民芸品にニポポ人形がある。そう、このゲームのカギを握る重要なアイテムだ。42ページに解説してあるので、ぜひそちらを参照していただきたい。

市内には前述した観光場所のほか、数々の名所がある。網走地方の先住民族の遺跡であるモヨロ貝塚や北方少数民俗の生活様式を詳しく紹介している網走市郷土博物館、オホーツク海に棲息する1万点もの魚類を展示しているオホーツク水族館、流氷のあらゆることが紹介されているオホーツク流氷館など、数え上げるとキリがないほど、郷土色豊かな建物がある。

ここは釧路同様、ゲームの中心軸となる場所であるため、いやおうなしに何度も足を踏み入れなければならないだろう。何度ここに来たかによって、展開が変化することもあるのだ。

網走刑務所

1890年、旭川～網走間の道路開削工事を行なうために、釧路集治監から人夫として網走に囚徒を派遣したのが、網走刑務所の始まりである。映画『網走番外地』で有名になったこの刑務所は、最初、網走囚徒外役所と呼ばれていたが、改称ののち、1922年刑務所法の施行によって現行の名称になった。一方、かつて建てられた網走監獄(現網走刑務所)の舎房、独居房など合計17棟を移築、復元した博物館網走監獄もある。網走

刑務所にはおみやげ売場があり、ゲームに出てきたように、受刑者が作ったニポポ人形も売っている。無論、浦田が作ったものではないが。

知床半島

北海道本島の北東に突き出た長さ約63キロの半島、それが知床半島だ。一時期起こった秘境ブームで一躍その名をはせ、訪れる観光客も急激に増え続けているが、半島を一周する道路はなく、鉄道も半島の付け根の斜里町までである。

半島には千島火山帯の知床岳、硫黄山、羅臼岳などの山々が連なり、原生林に隠された山裾は海に落ち込んでいるため半島の東側、西側とも数10キロに渡って断崖絶壁の景色が広がる。

半島の中央部から北が、知床国立公園だ。日本の秘境と呼ばれるだけあって、ほかでは見られない観光ポイントが目白押しだ。断崖から湯けむりをあげて落ちる天然の温泉、カムイワッカ湯の滝や、原生林に覆われた渓谷にかかり、顔を出す硫黄山の岩峰がのぞめる知床大橋のほか、オロンコ岩から見るコバルト色の海と鮮やかに浮かびあがる山脈は、また格別である。

知床半島は、季節に合わせてその表情を変化させる。野鳥のさえずりとともに訪れる春。高山植物が咲き、キタキツネが観光客を迎える夏。

緑の樹海を広葉樹の朱や黄が染めあげていく秋。そして、流氷が海に浮かび、零下の空をオジロワシが舞う冬。いつの季節でも観光客を楽しませ、感動させる。日本有数の美しい場所である。

しかし、このゲームではそんな観光気分にひたっている時間がない。連鎖殺人の謎を追っているのだから、あたりまえなのだが。ウトロの街と知床五湖くらいにしか行けなくて、残念に思う人も決して少なくないだろう。だが考えるに、このような神秘のベールに包まれた知床で殺人事件が起こっても、何の違和感もないのではないだろうか？　と書くと、これから知床の絶景を体験しようと計画している人は、ちょっと躊躇してしまうかもしれないが……。

知床五湖

知床山系の山裾に、原生林に抱かれて眠る大小５つの湖である。これらの湖は第一湖、第二湖というように番号で呼ばれ、一番大きいのが第二湖、最小なのが第五湖だ。五湖を巡って遊歩道がつけられており、１時間ほどで一周できる。周囲はエゾマツ、トドマツといった針葉樹林が生え、ツタ、ウルシ、ナナカマドなどが中に混じって茂っている。またシジュウカラやセキレイなど、小鳥の宝庫としても知られる。

まさに秘境といったイメージが漂う知床五湖だが、それを利用して殺人事件が起ったのでは、とゲームをプレーしている人は納得するだろう。

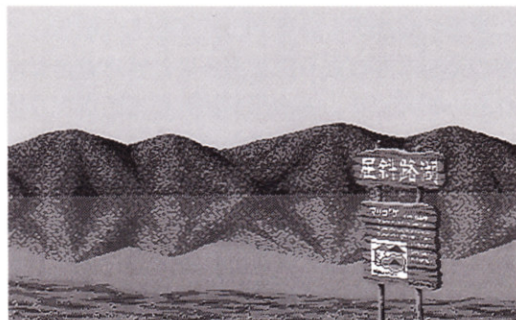
阿寒湖

雄阿寒岳、雌阿寒岳の山ふところに抱かれ、やや菱形をした湖である。ここは特別天然記念物のマリモで知られているが、阿寒湖ならどこにでも棲んでいるわけではない。また、おみやげ売場で販売している小型のマリモがあるが、あれは藻を手で丸めて作 った人造のものだ。

湖にはオンネモシリ、ポンモシリなどの島が浮かび、それらを縫って遊覧船が行き交う。南岸の湖畔温泉周辺には混交林がうっそうと茂り、紅葉時は一段と目をひく。ゲームで出てきたように、湖畔で記念写真を撮る観光客も多い。

屈斜路湖

屈斜路カルデラの北西部にある淡水の大火口原湖で、阿寒国立公園中最大の湖を誇る。周辺にはいくつもの温泉が湧き、南岸からは和琴半島が突き出している。めぐみがバスタオル１枚で現われる和琴温泉は、この和琴半島にある。湖底にも温泉が噴出しているため、湖水の酸度は高く、水草も少ない。したがって屈斜路湖ではわずかにウグイの生息が確認されるだけ。

和琴温泉は露天風呂が有名で、いつの日も観光客の旅の疲れを癒してくれる。この温泉はあまりに気持ちがいいので、ついつい気も抜けて、大事な手帳も忘れてしまうほど素晴らしいとか。

ウトロ

ウトロも温泉で知られるが、知床探勝の基地として発展した町である。旅館が山側、港側に点在しているため、見た目にはあまり温泉情緒は感じられないが、港付近にはおみやげ屋が集中している。プレーヤーがウトロで訪れたようなおみやげ屋が、たくさんあると思ってほしい。

ウトロ温泉は食塩泉45度、ボーリングによって湧き出した新興温泉。この温泉を目当てにやってくる観光客をもてなすために、集中こそしてはいないが、民宿や旅館など合計20を越える。知床五湖に近いのも魅力のひとつとされている。

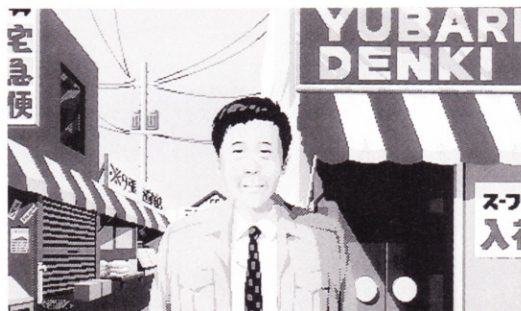
函館

津軽海峡を隔てて本州の青森と相対する南北海道の玄関口にあたり、道内では札幌、旭川に次ぐ都市である。1859年、横浜や長崎とともに日本で初めての貿易港として開港し、そののち大きく発展した。市内のあちこちには歴史を象徴する洋館が見られ、エキゾチックな風景はテレビや映画のロケ地として使用されることも。

五稜郭跡やハリストス正教会、函館山から見る100万ドルの夜景や朝市などなど、観光客の目と口と心を楽しませてくれる名所が盛りだくさんだが、観光の〝か〟もできない俊介であった。

野付半島

標津町の南からエビが背を曲げたように根室海峡に突き出た、全長28キロの半島。その幅は細いところで130メートルしかない。海岸線は野付湾側が入り組んでいるのに対して、海峡側は単調。半島の大部分は草原と湿原で占められているが、中央部にあるトドワラは荒涼とした奇観で、野付観光の最大のポイントである。ゲーム中の、とく子がトドワラの中で倒れているシーンは美しくもシュールであり、もっともインパクトのあるシーンのひとつではないだろうか。自殺を決意したとく子と荒廃したトドワラが不安と絶望を感じさせる。美しくも寂しい場所だ。

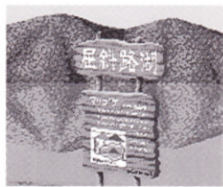
夕張

夕張川沿いの山間に石炭とともに生まれ、発展してきた都市で、国内でも最良の石炭を産出してきた。しかし、石炭産業不況の影響で、かつては12万人を数えた人口も２万人あまりにまで激減した。現在では閉山の跡地を活用して、博物館〝石炭の歴史村〟が建設され、炭鉱の町から観光の町へと生まれ変わろうとしている。名産品は、全国的にも有名な夕張メロン。

閉山した炭鉱に真紀子を拉致しておくなんて、犯人もなかなか考えたものだ。炭鉱内にツルハシがなければ完全犯罪になるところだった。

重要な用語の解説

【マリゴケ】

特定のコケの種類ではなく、種々の原因で多数の個体が球状に集合したコケの総称。屈斜路湖のマリゴケは、クッチャロカギハイゴケの植物体がちぎれ、波の運動によって湖底で回転してできあがったもの。見た目には阿寒湖のマリモに似ているところがあるが、実際はまったく別のものである。

国内ではほかに、天然記念物に指定されている猪苗代湖のマリゴケが特に有名である。

【トドワラ】

海水の侵食と潮風の影響で立ち枯れたトドマツのことをこう呼ぶ。浜に倒れるその姿は、自然の無情を感じさせ、荒涼とした風景を作り出している。現在、野付半島の中央部で見られるが、荒廃は年々進み、あと何年かすると、このトドワラすらなくなるであろうといわれている。

【ニポポ人形】

ニポポとは、アイヌ語で〝小さな子〟を意味する。願い事がかない、幸福をもたらすという言い伝えがある。網走の名産品のひとつであるこの人形は、網走刑務所の囚人が彫った飾り気のない、素朴なものだ。人形の底を見ると〝網走刑務所〟と書かれた焼印が確認できる。人形の、おだやかな顔つきが印象的である。

【ブラックジャック】

トランプ遊びのひとつ。別名〝21〟と呼ばれ、カードの合計が21に内輪で近いほうが勝ちとなる。短時間でひと勝負できる、ルールが簡単などの理由から、ギャンブル性も強く、世界各地にあるカジノでは、ブラックジャックのコーナーをよく目にする。なお、日本では賭博行為は違法なので、俊介との勝負はノー・ギャンブル。

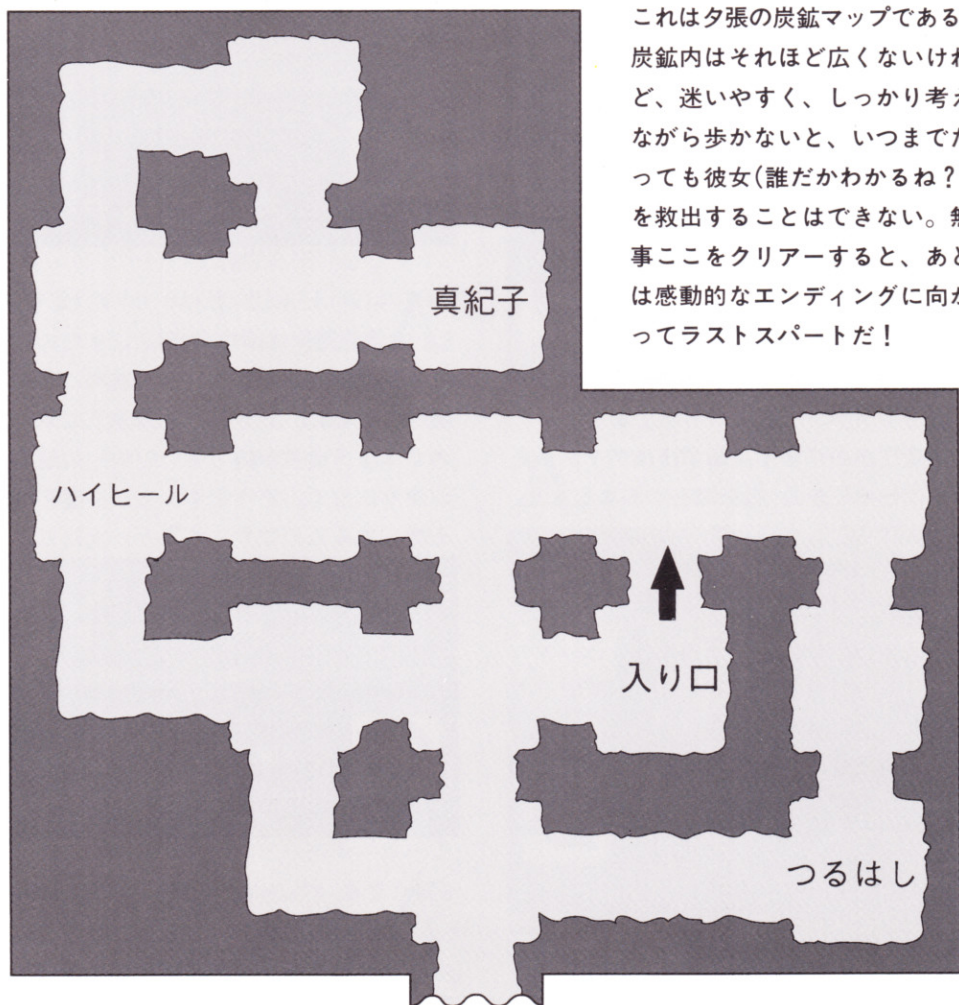
【オホーツク】

日本ではオホーツク海の意味として使用されることがほとんど。カムチャツカ半島と千島列島により太平洋と、サハリン(樺太)と北海道によって日本海と区切られる海域が、オホーツク海と呼ばれる。また、旧ソ連ロシア共和国の極東地方に、オホーツクという古い村がある。

【展望台】

紋別市周辺にはいくつもの展望台があるが、このゲームに出てくるのは実は展望台ではなく、紋別公園内にある〝湾港殉職者慰霊碑〟。かつてこのあたりでは大きな海難事故が続き、200名近くの人々がなくなったという。そこで関係者が集まって相談し、少しでも事故を減らそうとして昭和40年に作られたのが、この慰霊碑だ。

付近にはオホーツク展望台や流氷展望台といったものがある。きっとプレーヤーは紋別市内で会った老人の話に出てきた紋別公園の中にある流氷展望台に向かう途中、このひっそりと立つ慰霊碑の存在に気がついて、ついでにと足を運んだのだろう。しかし、この慰霊碑が、新たな事実を知らせるスイッチになろうとは、考えてもみなかったのではないだろうか。

炭鉱マップ

これは夕張の炭鉱マップである。炭鉱内はそれほど広くないけれど、迷いやすく、しっかり考えながら歩かないと、いつまでたっても彼女(誰だかわかるね？)を救出することはできない。無事ここをクリアーすると、あとは感動的なエンディングに向かってラストスパートだ！

捜査にツマッたらコレを読め

北海道連鎖殺人解決への道

Q えーと、晴海埠頭での死体を調べ、写真も撮ったしチラシも手に入れけど、ルブランに行けません。これってバグなんじゃないですか?

A おやおや、バグだなんて言わないでくださいよ。きっと、キミは晴海埠頭から直接ルブランに行こうとしてませんか? 物事には順序があります。まずはルブランがある栄通りに行ってから、店を探してみましょう。

Q やっと北海道に来ることができましたが、これからどうすればいいか、わかりません。ねえ教えて!

A うーん、よわりましたね。あなたは何のために北海道に来たのですか? そう、増田文吉の家へ行き、彼のことを詳しく調べるために、わざわざ北海道まで飛んできたのですよ。文吉が持っていた唯一の証拠品を手がかりにして。そうです、もう一度その証拠品を調べてみるのです。すると、次はどこに行けばいいのか、言わなくてもわかりますね。移動できる場所がひとつ増えたのですから。

Q 昔のこのゲームを遊んだことのある友達が、すすき野の話をしてましたが、行けないです。なぜ?

A きっとキミはもう、北浜には行ったんだね? もしまだだったら、残念だけど、今はゲンさんには会えないぞ。一刻も早く、〝第2の殺人事件〟に遭遇してみてくれ。北浜の浜辺でふたりめの被害者のホトケを拝んでいるのなら、そこで何かを忘れていることになるぞ。現場には被害者の息子が来ているはず。たぶん、その息子に会っていないから、次に進めないでいるんじゃないかな。ポイントとしては、被害者について詳しく調べたか? 息子に会ったか? そして息子に持ち物を見せたか? この3つをクリアーしていれば、レッツゴーだ。

かがや旅館の番頭と芸者につきあっていたら、自分の捜査と推理に自信がなくなってしまいました。このやろー、あいつらめー!!

A そうですか。でも、あまり深く気にしないほうがいいですよ。もっと自分の行動に自信を持って捜査を続けましょう。

まず番頭ですが、はっきり言えば彼はシロウト。プレーヤーとは事件に関する情報量がケタ違いです。あんなハゲ(失礼)の推理なんて、聞かなかったことにしましょう。また、芸者との楽しいひとときのあとの"3時間のタイムロス"も、実は作者のイタズラなので、大丈夫ですよ。

Q "まりもや"とかいう旅館が、阿寒湖の近くにありそうなんですが、場所がわかりません。どこなの?

A 阿寒湖のあたりには、アイヌの民族衣装を来た観光客とカメラマンがいますね。このカメラマンはヘビースモーカーで、煙草を吸いながら撮影しています。あまり儲からない仕事なのでしょうか。彼の使っているライターは、どこかの旅館からもらったものです。

Q 野付半島で倒れている人を発見しました。どうやら自殺のようです。でも、ここで何もできないのです。

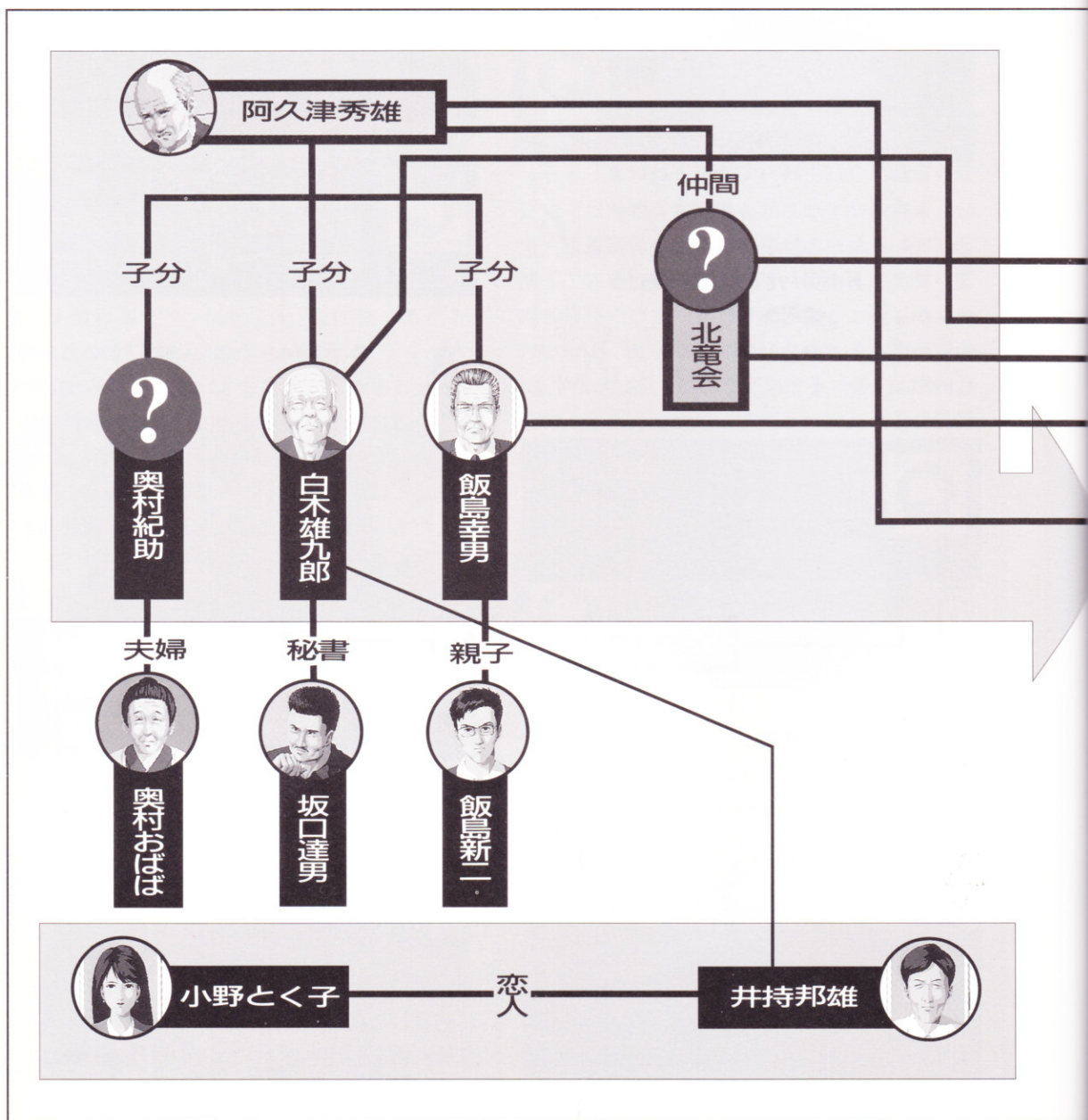
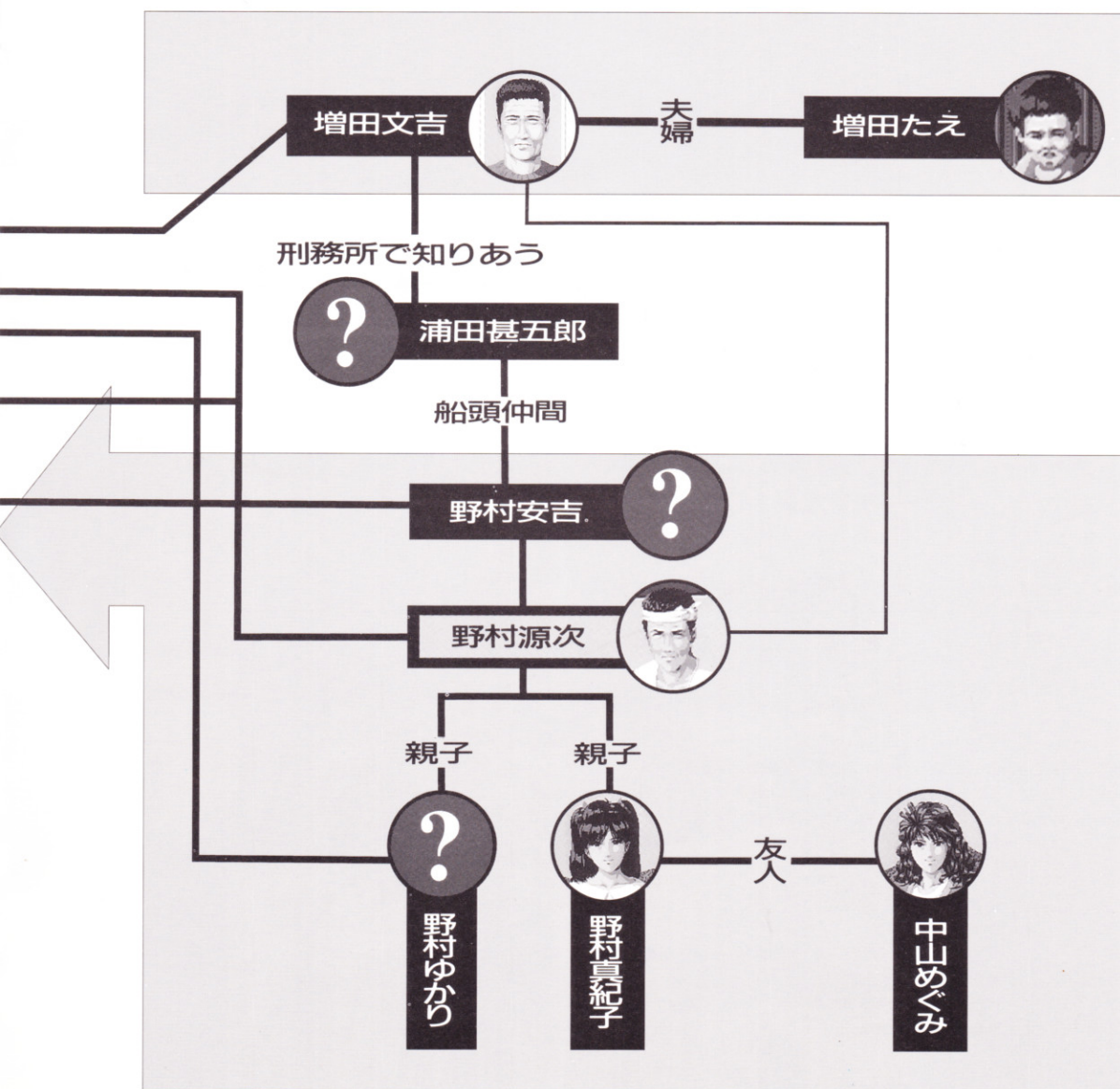
A 本当に何もできないんですか? やれることは、すべてやってみましたか? とにかくいろいろやってみて、それで何も反応がないのなら、あきらめもつくでしょう。まあ、とにかくできることは全部やる! 捜査メモだろうがトランプだろうが場所移動だろうが、あらゆるコマンドを実行してくださいね。

私はせっかちな性分なので、面倒なことはやりたくありません。単刀直入に言います。犯人は誰?

A うーむ、ここでは教えないほうが、すべてのプレーヤーためだと思うので、教えません。ということで、おしまい。

でも、これじゃあ「性格悪ーい!」と言われそうなので、ちょっとヒントを書きましょう。新しい事実がわかったらメモする! 新しい場所に到着したら、あらゆるコマンドを試してみる! 登場人物を整理する! 犯人や犯行の動機などを常に推理しながらプレーする! 以上のことを胸に、どんどん捜査してくださいね。

登場人物相関関係図

阿久津秀雄
仲間
子分
子分
子分
?
北竜会
?
奥村紀助
白木雄九郎
飯島幸男
夫婦
秘書
親子
奥村おばば
坂口達男
飯島新一
小野とく子
恋人
井持邦雄

この『オホーツクに消ゆ98』には、50人を越える人物が登場し、さまざまな形で事件に関係している。この登場人物の人間関係を理解することは、事件の真相を把握するうえで、大いに役立つであろう。かなり複雑な図だが、この上にメモをしたり矢印を書き込んでみると、より効果的なのだ。

パソコンゲームソフト

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ98　PC-9801版

■原作
　堀井雄二

■企画・制作
　ログイン編集部

■プログラム
　(有)アイデス

1992年9月25日 初版発行
定価3980円（本体3864円）

発行人　藤井章生
編集人　塩崎剛三
発行所　**株式会社アスキー**
　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
振　替　東京4-161144
大代表　(03)3486-7111
出版営業部　(03)3486-1977（ダイヤルイン）
ログイン情報質問電話　(03)3796-1918
（祭日を除く月曜から木曜までの午後2時より5時まで）

編　　集　　ログイン編集部
制　　作　　本間智嗣、和光陽子
デザイン　　デザイン・オフィスミール（矢島光寿、小林与志美）
カバーイラスト　　横山　明
写真提供　　北海道観光連盟東京案内所
印　　刷　　凸版印刷株式会社

ISBN4-7561-0645-5　C3055　P3980E

● 13043

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ98

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

パソコンゲームソフト
北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ98 PC-9801版

3.5インチディスク2枚+5インチディスク2枚入り

●この封筒には、3.5インチ2枚と5インチ2枚のフロッピーディスクが入っています。ソフトウェアの内容に、メディアによる違いはありませんので、お手持ちのPC-9801のフロッピーディスクドライブと同じタイプのディスクを取り出してください。
●ソフトウェアの利用方法は、本書16ページの"起動方法およびプレー方法"をご覧ください。

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ98

ゲームディスク1

PC-9801シリーズ 3.5"-2HD

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ98

ゲームディスク2

PC-9801シリーズ 3.5"-2HD

© 1987 ARMOR PROJECT
© 1987,1992 ASCII CORPORATION
© 1992 IDES'